

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar, terprogram sistematis terarah dan berkesinambungan untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya (Nana Syaodih, 2005:4).

Dunia pendidikan selalu berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pendidikan manusia dapat mengenal ilmu pengetahuan dan mengembangkan ilmu pengetahuan tersebut menjadi teknologi. Pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan pesat. Suatu bangsa yang maju dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, mencerminkan bahwa bangsa tersebut memiliki pendidikan yang maju.

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang memiliki kekayaan alam yang luar biasa, seharusnya mampu bersaing dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan bangsa lain. Untuk mampu bersaing dengan bangsa lain dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk menciptakan manusia yang berkualitas dibutuhkan pendidikan yang berkualitas pula. Akan tetapi pada kenyataannya pendidikan Indonesia pada saat ini masih rendah kualitasnya, terutama pada pendidikan sekolah.

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran matematika di sekolah mendapat jatah waktu yang banyak. Selain itu pentingnya matematika juga dapat diketahui dengan diberikannya mata pelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan dan struktur-struktur) dan berkaitan dengan konsep abstrak, membuat siswa beranggapan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dan cenderung ditakuti. Kegagalan tersebut dapat berasal dari faktor intern dalam diri siswa seperti motivasi ataupun faktor ekstern yang berasal dari luar individu seperti strategi pembelajaran.

Peranan guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, tidak hanya hanya diam, mendengarkan, dan mencatat hal-hal yang penting dari pelajaran. Oleh karena itu guru diharapkan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kondisi kelas dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat

diterapkan adalah *Discovery-Inquiry* dan *Learning Starts with a Question (LSQ)*.

Strategi pembelajaran *Discovery-Inquiry* menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Sedangkan strategi pembelajaran *Learning Starts with a Question (LSQ)* lebih menekankan siswa untuk lebih aktif bertanya sebelum guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran. Dengan demikian siswa akan mempelajari materi pelajaran untuk mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan kepada guru. Melalui kedua strategi tersebut diharapkan dapat menghidupkan suasana pembelajaran di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran yang salah satunya yaitu aspek motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor yang berperan dalam prestasi belajar. Motivasi merupakan kecenderungan individu untuk melakukan suatu perubahan ke arah yang lebih baik. Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki motivasi belajar.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi *Discovery-Inquiry* dan *Learning Starts with a Question (LSQ)* ditinjau dari motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak digunakannya metode konvensional dalam pembelajaran.
2. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi prestasi belajar.
3. Kurangnya motivasi belajar siswa sehingga mempengaruhi prestasi belajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Discovery-Inquiry* untuk kelas eksperimen, dan strategi pembelajaran *Learning Starts with a Question (LSQ)* untuk kelas control. Strategi *Discovery-Inquiry* mengarahkan siswa untuk berfikir kritis dan analitis dalam mencari dan menemukan penyelesaian dari suatu permasalahan. Sedangkan strategi *Learning Starts with a Question (LSQ)* menekankan siswa untuk lebih aktif bertanya.

2. Motivasi belajar meliputi: minat belajar siswa, perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, usaha untuk meraih prestasi, dan ketekunan siswa dalam belajar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan efek antara strategi *Discovery-Inquiry* dan *Learning Starts with a Question (LSQ)* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika?
2. Apakah ada perbedaan efek motivasi belajar siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap prestasi belajar matematika?
3. Apakah ada efek interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis dan menguji perbedaan efek antara strategi *Discovery-Inquiry* dan *Learning Starts with a Question (LSQ)* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk menganalisis dan menguji perbedaan efek motivasi belajar siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap prestasi belajar matematika.

3. Untuk menganalisis dan menguji efek interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai prinsip-prinsip untuk mengembangkan metode pembelajaran dalam matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika menggunakan strategi *Discovery-Inquiry* dan *Learning Starts with a Question (LSQ)*.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang suatu alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi *Discovery-Inquiry* dan *Learning Starts with a Question (LSQ)*.
- c. Bagi siswa terutama sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui kegiatan penyelidikan sesuai perkembangan berpikirnya.